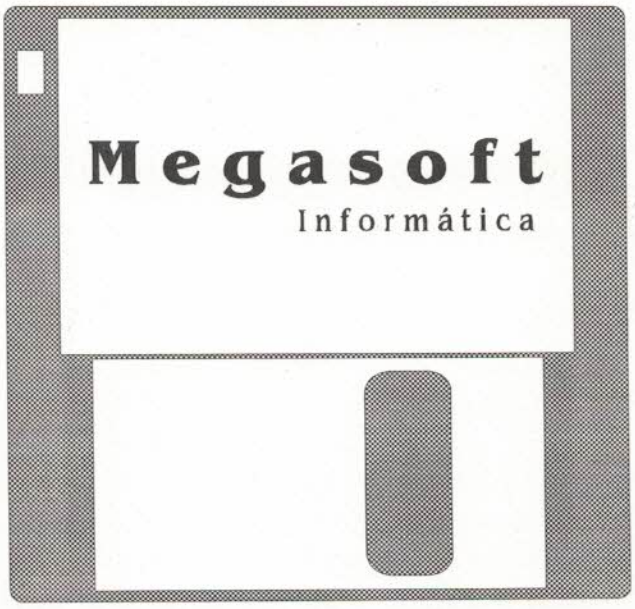
Megasoft

Informàtica



Sistema Operacional

MS-DOS

O Sistema Operacional

O nome do sistema operacional mais conhecido para PCs baseados no microprocessador Intel - **MS-DOS** - significa um *disco de sistema operacional da Microsoft* (Microsoft disk operating system). Originalmente, os sistemas operacionais visavam somente gerenciar uma das operações mais complexas de entrada/saída: a comunicação com várias unidades de disco. Mas o sistema operacional rapidamente transformou-se numa ponte entre o PC e o programa executado nele.

Sem um sistema operacional, cada programador teria que inventar, a partir de um esboço, como o programa apresentaria o texto e a parte gráfica na tela, como enviaria os dados à impressora, como leria e gravaria arquivos no disco e uma série de outras funções que ligam o programa ao hardware. Entretanto, um sistema operacional faz mais do que facilitar a vida dos programadores.

O sistema operacional cria uma plataforma comum a todos os programas utilizados. Sem ele, você provavelmente não seria capaz de gravar arquivos criados em programas diferentes no mesmo disco, porque cada um teria sua própria maneira de armazenar tais arquivos. O Sistema Operacional também fornece ferramentas para gerenciar todas as tarefas que você deseja executar fora do aplicativo - apagar e copiar arquivos, ver a lista dos arquivos contidos no disco e executar uma série de comandos em um arquivo de lote (batch file).

O sistema operacional não trabalha isolado. Ele depende não somente da cooperação de outros programas mas da combinação sem conflitos com o **BIOS**. Quando algumas partes do sistema operacional são carregadas do disco, elas são acrescentadas ao **BIOS**, unidas através de drivers de dispositivos, e todas elas executam rotinas de funções de Hardware. O sistema operacional, na verdade, é formado por todos esses três componentes. É simplista pensar no sistema operacional como sendo somente os arquivos contidos num certo disco que acompanha o PC.

Juntos, o **BIOS**, os **Drivers de dispositivo** e **Sistema Operacional** executam tantas funções que é impossivel mostrar essa complexidade em algumas páginas de ilustrações.

Bits e Bytes, as medidas básicas do universo digital.

Sempre que o assunto é computador, surgem expressões estranhas como "máquina de 32 bits", "memória de 8 megabytes" e "disco de 540 megabytes". No entanto, não há mistério em torno dessas medidas, embora elas obedeçam as regras específicas. Os computadores são, na essência, máquinas destinadas a processar e armazenar informações. Por isso, a maior parte das medidas que indicam suas capacidades refere-se a quantidades de informações.

O bit - abreviatura de ***BI***NARY DIGI***T***, ou seja, dígito binário - é a unidade básica de informação no sistema binário, no qual todos os números são expressos apenas com oa algarismos 0 e 1. Na construção dos computadores digitais, deu-se preferência a esse sistema devido à maior facilidade de montar circuitos capazes de reconhecer a diferença entre 1, representado pela presença de corrente, e 0, a ausência dela. Um bit é, portanto, a informação mínima, que não vai além da indicação de dois contrários absolutos: sim/não, ligado/desligado, presente/ausente, aberto/fechado.

Como um bit é muito restrito, criou-se uma nova unidade, o BYTE, formada por um grupo de 8 bits. Um byte é, então, composto por 8 bits. As letras do alfabeto, assim como os algarismos, ocupam o espaço de 1 byte cada uma quando gravadas em disco ou processadas na memória. É por isso que só existem 256 sinais (2 à oitava) no código ASCII, o padrão americano para a representação de letras, algarismos e outros caracteres básicos. Naturalmente o byte tem seus múltiplos: quilobyte (**Kb**), megabyte (**Mb**), gigabyte (**Gb**) e terabyte (**Tb**). O significado dos prefixos quilo, mega, giga e tera é o mesmo utilizado nos outros sistemas de medida: mil, milhão, bilhão e trilhão. Há, porém, uma diferença. Como no caso a base é binária, 1 kb, por exemplo, não corresponde exatamente a 1 000 bytes, mas a 1 024, ou seja, 2 elevado a 10. Em consequência, 1 Mb também não equivale a 1 milhão de bytes. De fato, 1 024 vezes 1 024 bytes dão 1 048 576, ou 2 elevado à vigésima potência. Embora exista essa diferença, para facilitar o raciocínio é comum afirmar-se, por exemplo, que 1 Mb corresponde a 1 milhão de bytes.

Regra Básica:

1 Byte => 8 bits
1 KByte => 1.000 bytes
1 MegaByte => 1.000 KBytes

EXIBIÇÃO DO CONTEÚDO DE UMA UNIDADE

DIR

Comando utilizado para verificar o conteúdo de uma unidade de disco (A, B, C,...), dando também ao usuário informações sobre os arquivos, tais como:

-Nome do arquivo;
-Indica se são arquivos ou diretórios;
-Tamanho do arquivo (em Bytes);
-Data e hora da criação;
-Total de bytes de todos os arquivos listados;
-Número total de arquivos;
-Área disponível na unidade de disco que está sendo utilizada.

Algumas Opções Disponíveis do Comando

dir Exibe o conteúdo total de uma unidade, solicitada pelo usuário, dando todas as informações possíveis de que dispõe o comando.

dir /p Exibe o conteúdo com parada de página após o preenchimento total da tela.

dir /w Exibe o conteúdo na horizontal (em colunas), mostrando apenas o nome dos arquivos, destacando-se os diretórios entre " [ ] ".

dir /o Exibe o conteúdo em Ordem Alfabética e dispõe de outras opções como por exemplo: dir/OD - exibe em ordem de data e hora, entre outras.

dir /l Exibe o conteúdo em letras minúsculas, sem nenhuma classificação. Esta opção não converte arquivos com nomes em letras maiúsculas, apenas os mostra desta maneira.

dir /ah Exibe o contéudo da unidade, mostrando apenas os arquivos ocultos.

dir [nome-do-arquivo] - Procura e exibe o arquivo, se for encontrado, caso contrário, exibe a seguinte mensagem:

"Arquivo não encontrado" (DOS português)
"File not found" (DOS inglês)

Podemos ainda nos utilizar de "curingas" (* e ?), para uma pesquisa mais eficiente, onde o comando irá procurar por todos os nomes de arquivos informados pelo usuário.

Curingas:

* - Substitui uma **cadeia de caracteres**
? - Substitui um **único caracter**

Uso dos Curingas:

dir *.[extensão-do-arquivo] - Procura e exibe todos os arquivos que contenham a extensão informada pelo usuário.

dir A*.[extensão-do -arquivo] - Procura e exibe os arquivos que comecem com a letra **"A"** e que também possua a extensão informada pelo usuário

dir ??A*.[extensão-do-arquivo] - Procura e exibe os arquivos que possuem a letra **"A"** na terceira posição do nome do arquivo e a extensão informada pelo usuário.

Para direcionar a "exibição" de arquivos para um arquivo:

DIR > MEGA - Fará com que a exibição seja direcionada para dentro de um arquivo, e não na tela.

Para mudar o direcionamento da exibição para a impressora (listagem dos arquivos):

DIR > PRN

PRN - Dispositivo de saída que indica impressora.

Para exibir o conteúdo de uma unidade diferente da unidade atual, deve-se informar após o comando, a unidade na qual se deseja fazer a procura e exibição, seguida de " : ".

DIR [unidade:]

unidade: - deverá ser informado a unidade para pesquisa, seguida de " : ".

EXEMPLO:

Para exibir todos os arquivos que começem com a letra "A", e que possuam a extensão ".EXE", em ordem de data e hora, em letra minúscula, com parada de tela após seu preenchimento total, e na horizontal, devemos digitar a seguinte linha de comando:

DIR A*.EXE /OD /L /P /W

INCLUINDO OU ALTERANDO O NOME DE UMA UNIDADE

LABEL

Comando utilizado para incluir ou alterar o nome de uma unidade; Seja esta, fixa ou flexivel:

LABEL [nome]

"[nome]" - nome que será dado a unidade, devendo este, ficar restrito a 11(onze) caractéres.

CRIAÇÃO DE ARQUIVOS TEXTO

COPY CON

Comando utilizado na criação de arquivos texto (sem formatação), ou seja, copia o texto informado pelo operador via teclado para dentro de um arquivo.

Na criação, o cursor ficará piscando, indicando que o operador digite o texto solicitado. Qualquer **comando** que for digitado neste arquivo, será entendido como uma simples anotação, não executando-o.

Após digitado o conteúdo do arquivo, o operador deverá digitar as teclas CTRL+Z simultâneamente, a fim de gravar o arquivo, se o arquivo que está sendo criado não existir o DOS, o cria, caso ele já exista, o DOS substituirá pelo novo conteúdo, ou seja, o arquivo existente será apagado dando lugar ao novo arquivo criado.

COPY CON [nome-do-arquivo]

[nome-do-arquivo]: É composto por nome e extensão que juntos podem conter no máximo 11(onze) caracteres. O nome do arquivo pode ser composto por no mínimo 1(um) caracter, e no máximo 8 (oito) caracteres; a extensão pode não existir,ou no máximo 3(três) caracteres. Pode-se usar letras e números na criação de um arquivo, mas não caracteres especiais, tais como: (; , ! ... > < / ? entre outros).

Para criar um arquivo texto na unidade corrente.

COPY CON [nome-do-arquivo]

Para criar um arquivo em outra unidade.

COPY CON [unidade:][nome-do-arquivo]

[unidade:] - unidade na qual será criado o arquivo.

DICA: Utilize na criação de arquivos um nome que se relacione com o seu conteúdo, para melhor identificação.

OBS: O comando **COPY CON** é utilizado para criação de arquivos rápidos, ou seja, para criação de arquivos pequenos que não necessitam de formatação (tratamento texto).

Após a tecla <ENTER> ter sido presionada, não se pode modificar a(s) linha(s) anterior(es) do texto digitado.

EXEMPLO:

COPY CON MEGA.INF

Rua Virgilio Enei, 22-01
Macatuba - SP

"CTRL(^) + Z"

VERIFICANDO O CONTEÚDO DE UM ARQUIVO

TYPE

Comando utilizado para "exibir" o conteúdo de um arquivo.

Exibe o conteúdo de arquivos de qualquer espécie, sendo que os de extensão **".EXE"** e **".COM"** são exibidos em caracteres **ASCII**, ou seja, mostra-se o conteúdo em códigos que apenas são interpretados pelo computador.

TYPE [nome-do-arquivo].[extensão-do-arquivo]

EXEMPLOS:

No comando COPY CON criamos um arquivo, que será utilizado no exemplo.

TYPE [nome-do-arquivo].[extensão-do-arquivo]

Para exibir o conteúdo de um arquivo em uma unidade diferente da atual.

TYPE [unidade:][nome-do-arquivo].[extensão-do-arquivo]

[unidade:] - onde se encontra o arquivo.

TROCANDO NOME DE ARQUIVOS

REN (RENAME)

Comando utilizado para renomear (trocar de nome) um arquivo de qualquer espécie. O comando **REN** troca o nome ou a extensão do arquivo, conforme solicitado pelo usuário, mantendo o conteúdo do arquivo original, ou seja, troca-se apenas o nome do arquivo.

Para trocar o nome do arquivo criado através do comando COPY CON para MEGA.DOC.

REN [nome-do-arquivo-criado] MEGA.DOC

Podemos também utilizar "curingas" para renomear arquivos.

Para trocar o nome de todos os arquivos que possuem a extensão ".DOC" para arquivos com extensão ".TXT".

REN *.DOC *.TXT

APAGANDO ARQUIVOS

DEL

Comando utilizado para "Deletar" (apagar) arquivos de qualquer espécie, bastando apenas o usuário digitar o nome e a extensão do arquivo desejado.

DEL [nome-do-arquivo].[extensão]

EXEMPLOS:

Para apagar o arquivo MEGA.INF

DEL MEGA.INF

O comando **DEL** não retorna nenhuma mensagem, sendo assim, devemos prestar atenção na unidade , e no nome do arquivo a ser digitado para a exclusão.

Podemos também utilizar "curingas" (*,?) no comando:

Para apagar todos os arquivos que começem com a letra "**A**".

DEL A*.*

Para apagar todos os arquivos que possuem a extensão "**.COM**".

DEL *.COM

Para apagar os arquivos que possuem a letra "**M**" na terceira posição do nome.

DEL ??M*.*

O comando permite também que o usuário indique qual o arquivo que deseja eliminar, bastando para isso, informar ao final da linha de comando, o parâmetro **/P.**

DEL *.* /P

Para apagar todos os arquivos.

DEL *.*

RECUPERANDO ARQUIVOS DELETADOS

UNDELETE

Comando utilizado na recuperação de arquivos apagados com o comando "DEL"

UNDELETE [nome-do-arquivo]

Procura e exibe o nome do(s) arquivo(s) com possibilidade de recuperação, perguntando ao usuário, se deseja recuperar os arquivos

excluídos.

Obs: O comando undelete possibilita a recuperação dos arquivos se sua utilização ocorrer após a utilização do comando DEL.

ATIVANDO ATRIBUTOS DE ARQUIVOS.

ATTRIB

Comando utilizado para exibir, definir ou remover os atributos de arquivos.

ATTRIB [+ ou -][opção] [nome-do-arquivo]

\+ Ativa um atributo

\- Desativa um atributo

R Define ou remove atributo somente para a leitura do arquivo;

S Define ou remove atributo Sistema do arquivo;

H Define ou remove atributo de arquivo Oculto.

EXEMPLO:

ATTRIB +H MEGASOFT.INF
Definiu ao arquivo Megasoft.Inf, o atributo de arquivo Oculto.

ATTRIB +R MEGA.SOF
Define ao arquivo Mega.Sof, o atributo Somente para leitura;
OBS.: Esse arquivo não poderá ser apagado.

VISUALIZANDO DIRETÓRIOS E SUBDIRETÓRIOS

TREE

Comando utilizado para exibir graficamente uma "árvore" de diretórios e subdiretórios, permitindo ao usúario uma melhor visualização dos diretórios e subdiretórios que estão criados na unidade de disco atual.

DIRETÓRIOS E SUBDIRETÓRIOS

CONCEITO:

Diretórios são "DIVISÕES LÓGICAS" em um disco rígido ou flexível, utilizados para a organização dos arquivos, e do próprio disco, a fim de se obter maior rendimento no processamento de informações.

Diretórios e Subdiretório devem obedecer as mesmas restrições do comando COPY CON.

CRIANDO DIRETÓRIOS E SUBDIRETÓRIOS

MD (MkDir)

Comando utilizado para criar diretórios e subdiretórios.

O comando **MD** não retoma nenhuma mensagem ao usuário, devendo assim, prestar atenção no nome dado ao diretório.

EXEMPLOS:

C:\>**MD [nome-do-diretório]** -Cria um diretório a partir do diretório Raíz.

Para a criação de um Subdiretório o usuário deverá estar "Dentro" de um diretório:

C:\MEGA>**MD SOFT** - Cria um subdiretório, a partir do diretório MEGA ficando expresso da seguinte forma.

C:\MEGA\SOFT> - Diretório MEGA, subdiretório SOFT.

Para a criação em unidades diferentes da atual, basta apenas colocar na frente do comando **MD** a unidade na qual se deseja, criar o diretório ou subdiretório.

MD A:MEGASOFT - Será criado no drive "**A:**", um diretório com o nome de megasoft.

CAMINHANDO ENTRE DIRETÓRIOS E SUBDIRETÓRIOS

CD (CHDIR)

Comando utilizado para "Caminhar" entre Diretórios e Subdiretórios.

Para caminhar até o diretório MEGA, que foi criado no comando anterior.

C:\>**CD MEGA** - O prompt ficará da seguinte forma:

C:\MEGA>

Para caminhar até o subdiretório soft.

C:\MEGA>**CD SOFT** - o prompt ficará da seguinda forma:

C:\MEGA\SOFT> - Indicando que o usuário se encontra na unidade C:, Diretório MEGA, Subdiretório SOFT.

Para retornar de qualquer Diretório ou Subdiretório, diretamente para o Diretório Raiz.

CD seguido de <Enter>.

Para retornar de um subdiretório para um diretório (um à um).

CD..

REMOVENDO DIRETÓRIOS E SUBDIRETÓRIOS

RD (RMDIR)

Comando utilizado para excluir diretórios e subdiretórios.

RD [nome-do-diretório]
[nome-do-diretório]: Nome do diretório o qual se deseja excluir.

Para exclusão de subdiretórios, o usuário deverá caminhar para o diretório , ou subdiretório anterior.

unidade:\ nome do diretório>RD[nome do subdiretório]

[nome-do-subdiretório]: Nome do subdiretório o qual se deseja excluir.

***OBS:** PARA QUE UM DIRETÓRIO OU UM SUBDIRETÓRIO SEJA EXCLUÍDO, certifique-se que o conteúdo do mesmo esteja vazio. O comando **RD** não o excluirá caso encontre dados (arquivos, subdiretórios) dentro dos mesmos.

ELIMINANDO DIRETÓRIOS E SUBDIRETÓRIOS SIMULTANEAMENTE

DELTREE

Comando utilizado na Eliminação de um Diretório, seus arquivos, Subdiretórios e seus arquivos, sem a necessidade de caminhar até os mesmos. O comando elimina os Diretórios e Subdiretórios, mesmo contendo dados.

DELTREE [nome-diretório]

[nome-do-diretório] - nome do diretório que será excluido

COPIANDO ARQUIVOS

COPY

Comando utilizado para DUPLICAR (copia) arquivos.

COPY [origem-do-arquivos] [nome-do(s)-arquivo(s)] [unidade-destino] [diretório-destino] [nome-do(s)-arquivo(s)-destino]

[origem dos arquivos]: Local onde encontran-se os arquivos a serem copiados

[nome dos arquivos]: São os arquivos que serão copiados.

[unidade destino]: Local para onde irá os arquivos.

[diretório destino]: Local onde serão copiados os arquivos (diretório de outra unidade).

[nome-do-arquivo-destino]: Novo nome dado ao arquivo

Para copiar o arquivo MEGASOFT.INF para o diretório MEGA

COPY megasoft.inf \mega

Para copiar o arquivo megasoft.inf para a unidade "A:"

COPY megasoft.inf a:

Para copiar o arquivo MEGASOFT.INF para o diretório INFOR no drive "A:"

COPY megasoft.inf a:\infor

Para duplicar do arquivo MEGASOFT.INF trocando o nome para MEGA.TXT

COPY megasoft.inf mega.txt

OBS: O arquivo será duplicado, ou seja, haverá um com o nome de megasoft.inf e outro com nome de mega.txt, os dois com o mesmo conteúdo.

Para copiar o arquivo MEGASOFT.INF para o diretório INFOR na unidade "C:", trocando o nome do arquivo para MEGA.

COPY megasoft.inf \infor\mega

Para copiar o arquivo MEGASOFT.INF, estando no drive "C:", do drive "A:" diretório TESTE, para o drive "B:", no diretório DRIVES, subdiretório MEGA, trocando o nome do arquivo para DRIVES.COP

C:\>COPY a:\teste\megasoft.inf b:\drives\mega\drives.cop

INICIALIZANDO UM DISCO (FLEXÍVEL OU RÍGIDO)

FORMAT

Comando utilizado para formatação lógica (criação de trilhas, setores, etc...) de discos flexíveis e rígidos.

FORMAT [unidade a formatar] /f:[tamanho] /s

[unidade a formatar]: Unidade na qual contém o disquete ou disco rígido que será formatado para uso. Ao formatar um disquete (disco flexível) observar com atenção qual unidade será formatada.

/f:[tamanho]: Informa a capacidade suportada pela unidade a ser formatada. Esta opção é necessária no caso de formatação de disquetes de baixa densidade, em drives de alta densidade.

/s: Se informado esta opção, será copiado (instalado*) o sistema operacional no disquete.

* Será copiado para o disquete o comando COMMAND.COM (interpretador do sistema operacional) e alguns dos arquivos ocultos utilizados pelo DOS; transformando assim, em um disquete de BOOT, ou seja, através dele consegue-se acionar o computador e trabalhar apenas com os comandos internos (dir, ren,...).

EXEMPLOS:

Para formatar um disquete de (5 1/4) alta densidade (MD2-HD) na unidade A:, sendo que o drive é de alta densidade:

FORMAT A:

Para formatar um disquete de (5 1/4) baixa densidade (MD2-D) na unidade A:, sendo que o drive é de alta densidade:

FORMAT A: /f: [360] ou FORMAT A: /4

Para formatar um disquete de (3 1/2) baixa densidade (MF2-D) na unidade B:, sendo que o drive é de alta densidade:

FORMAT B: /f: [720]

Para formatar um disquete de (3 1/2) alta densidade (MF2-HD) na unidade B:, sendo que o drive é de alta densidade:

FORMAT B:

OBS: O comando FORMAT, quando utilizado, apaga todo o conteúdo do disquete (Discos Flexíveis) ou do Disco Rígido, sendo assim, prestar atenção na unidade que será formatada.

RECUPERANDO DISCOS FORMATADOS

UNFORMAT

Comando utilizado para "desformatar" um disco, ou seja, retornar o conteúdo original antes da utilização do comando FORMAT.

UNFORMAT [unidade]

unidade: Unidade de disco, o qual será desformatado.

OBS: Semelhante ao comando UNDELETE, o comando UNFORMAT deve ser executado logo após a utilização do comando FORMAT.

EXEMPLO:

UNFORMAT A:

DUPLICANDO DISQUETES

DISKCOPY

Comando utilizado para duplicar o conteúdo integral de um disco para outro, no mesmo drive.

Na utilização do comando **DISKCOPY**, as cópias do disquete de "Origem" (aqueles que tem as informações) são armazenadas na memória RAM, e depois passados para o disquete de "Destino" (o disquete que irá receber essas informações).

Para duplicar todo o conteúdo de um disco para outro.

DISKCOPY A: A:

O comando irá pedir para que seja inserido no drive "A:" o disquete de origem, e que seja precionado uma tecla.

Após carregar as informações na memória RAM, o comando pedirá ao usuário que troque o disquete de origem pelo de destino, afim de se fazer a duplicação.

OBS.: Para duplicações com disquetes de Alta Densidade (HD), nas versões do MS-DOS anteriores à 6.2, o processo se repetirá por 4(quatro) vezes.

DEFININDO "CAMINHOS" PARA O DOS

PATH

Comando utilizado para definir um "Caminho" no qual o sistema operacional irá percorrer para localizar programas executaveis solicitados pelo operador.

Comando bastante utilizado no racionamento de área de uma ou várias unidades. Através do comando pode-se trabalhar simultaneamente, ou seja; Acionar vários arquivos de Dados, em diferentes diretórios com um único programa executável.

PATH (caminho [unidade] [diretório])

caminho: a unidade que serão pesquisadas, seguido do(s) diretório(s) e se necessário do(s) subdiretório(s), após o primeiro caminho deverá ser informado (;) para que o outro caminho seja informado. Pode-se informar vários caminhos e várias unidades diferentes na mesma linha de comando.

Para "Desligar" o comando, ou seja não definir nenhum caminho basta apenas digitar **PATH.**

Se o cliente possui uma folha de pagamento que ocupa 4Mb (quatro megabytes) de área, e possui várias empresas em 05 diretórios distintos; seria necessário copiar todo o sistema de folha (04Mb) em todos os diretórios para que pudesse funcionar consumindo assim 20Mb somente para o sistema (executáveis); o comando **PATH** permite ao usuário copiar os executáveis em apenas (01) diretório, e através do comando executa-los da mesma forma, economizando-se assim, no exemplo cerca de 16Mb; enfim o usuário terá um grande racionamento de área para desenvolver seus trabalhos.

OBS: O comando **PATH** é utilizado apenas para a procura e execução de programas EXECUTÁVEIS.(*.EXE, *.COM, *.BAT)

EXEMPLOS:

Para pesquisa na unidade C:, diretório MEGA:

PATH C:\MEGA

Para pesquisa na unidade B:, diretório SOFT:

PATH B:\SOFT

Para pesquisa em duas ou mais unidades;

Unidade C:, diretório MEGA e unidade A:

PATH C:\MEGA; A:

APPEND

Comando utilizado para definir "Caminhos" no qual o sistema operacional irá percorrer para a localização de Arquivos de Dados.

Segue as mesmas restrições do comando PATH.

EXEMPLO:

Para abrir um arquivo de dados na unidade A:

APPEND A:

FAZENDO CÓPIAS DE SEGURANÇA MULTI-VOLUMES

BACKUP

Comando utilizado para gerar cópias de segurança multi-volumes, ou seja, o comando fará a cópia dos arquivos que forem solicitados pelo usuário, se o total de bytes dos arquivos utrapassarem a capacidade do disquete que está sendo utilizado, o comando se encarrega de solicitar que o usuário troque o disquete, a fim de continuar a cópia no segundo disquete, ou em quantos forem necessários, até que todos os arquivos tenham sido copiados.

BACKUP [unidade] [diretório] [arquivos] [/s] [/f:tamanho] [unidade-destino]

unidade: Unidade onde encontram-se os arquivos que serão copiados.
diretório: Diretório onde encontram-se os arquivos que serão copiados.
arquivos: Arquivos que serão copiados.
unidade-destino: Unidade onde serão copiados os arquivos.
/S: Efetua a cópia de segurança do diretório e também dos subdiretórios
/F:tamanho: Este parametro é informado quando os disquetes a serem usados para a cópia, não estiverem formatados, ou seja, se isso ocorrer o comando formata automaticamente os disquetes devendo então ser informado o tamanho do disquete.

EXEMPLO:

BACKUP C:\FOLHA *.* A:

No exemplo acima, serão copiados todos os arquivos que estiverem dentro do diretório FOLHA na unidade C:, para a unidade A:. Se o total de bytes for superior ao suportado pelo disquete que está sendo utilizado, o comando irá solicitar que seja trocado o disquete, devendo ser colocando outro em seu lugar para a continuidade da cópia. Os disquetes utlizados pelo comando devem estar vazios, caso contrário o comando **BACKUP** irá automaticamente formatar o disquete, apagando assim todo o conteúdo, o mesmo acontece se o disquete não estiver formatado, ou seja, o comando irá fazer a formatação automática no disquete e após o término da formatação dará continuidade a cópia.

RESTAURANDO CÓPIAS DE SEGURANÇA

RESTORE

Comando utilizado para restaurar (Voltar) as cópias de segurança feitas pelo comando BACKUP.

Obs: O comando **RESTORE**, somente restaura as cópias no mesmo diretório no qual foram feitas.

RESTORE [unidade-origem] [unidade-destino] [/s]

[unidade-origem] - unidade onde encontra-se os arquivos.

[unidade-destino] - unidade na qual serão Restaurados os arquivos.

/S - comando que indica automaticamente ao restore em qual diretório as cópias forão feitas.

EXEMPLO:

RESTORE A: C: /S

OBS: O parâmetro /s serve para mostrar ao **RESTORE** em qual diretório a cópia foi feita, depois o comando se encarrega de procurar pelo diretório; Se existir o diretório, o comando caminha até o mesmo, e restaura a cópia, caso não encontre , o comando cria o diretório, caminha até o mesmo e restaura as cópias.

COMANDOS INFORMATIVOS

VER

Comando que exibe qual a versão do sistema operacional que está instalado em seu computador, exibindo também se está em inglês ou português, bastando-se apenas observar a mensagem.

VOL

O comando **VOL** exibe ao usuário o nome do volume gravado, e também o seu número de série.

TIME

Este comando altera e exibe a hora do sistema operacional, de acordo com a versão do sistema operacional instalado em seu computador, ou seja:

se **Inglês** (formato 12 h): Irá solicitar que seja colocado "A" ou "P" para indicar se é antes, ou após o meio dia, se não informado o comando utiliza "A", automaticamente.

se **Português** (formato 24 h): O sistema coloca automaticamente os indicadores.

Para alterar a hora

TIME <enter>

Aparecerá na tela a hora atual, com a opção do operador colocar a nova hora, lembrando que a hora vai de 0 à 23, os minutos de 0 à 59, os segundos de 0 à 59 e centésimos de segundos de 0 à 99. O formato padrão é **HH/MM/SS** (**H**=hora, **M**=minuto, **S**=segundos), podendo ser trocado o formato na instalação do sistema operacional.

DATE

Exibe e altera a data atual do sistema operacional.

Para altera a data

DATE <enter>

Aparecerá na tela a data atual, com a opção de trocar a data de acordo com a necessidade do usuário. O formato de data é no padrão americano, ou seja, **MM DD AA** (**M**=mes, **D**=dia, **A**=ano), podendo ser alterado na instalação dos sistema operacional.

Anotações

Megasoft Informática
Rua Virgilio Enei Nº 22-01 - Centro - Cep 17290-000 - MACATUBA - SP